NES•GAME BOY• MEGADRIVE•GAME GEAR•SUPER NES•MEGA CD•32X•SATURN•PLAYSTATION•NINTENDO 64•DREAMCAST•PS2•GAME BOY ADVANCE•GAME CUBE

RETRO POLIS

LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

N°25
janvier 2013

JEUX:
TEKKEN 2
STAR WARS: ROGUE LEADER
STREET FIGHTER EX 3
SUPER MARIO ADVANCE
CHUCHU ROCKET!

DOSSIER:
Les Chroniques de Retropolis chapitres II & III

GOODIES:
L'album des Chevaliers du Zodiaque

R3TR0P0L15 - 25 - 0€

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc. TEKKEN™ et © 1996 Namco Ltd. Tous droits reservés. *2,23F/mn TTC.

EDITO JANVIER 2013

Inespéré, contrecarré, semé d'embuches, bouclé sur le fil... Voilà enfin le numéro 25! Après un an de goodies, Retropolis fait son grand retour avec comme promis de nouvelles consoles: Playstation, Playstation 2, Game Boy Advance et Game Cube débarquent donc pour vous proposer des jeux inédits! Mais pas question ici encore d'enterrer les vétérans: les anciennes consoles continueront régulièrement à se montrer via un test parmi les nouveautés pour chaque numéro.
Plongez-donc sans plus attendre dans ce Retropolis cuvée 2013; le mec en couv' avec sa coupe chelou n'est pas le chanteur diabolique de Prodigy mais l'un des champions de Tekken 2, premier jeu de cette fournée de janvier qui va vous décoiffer!

Trev

AGENDA p.02
TESTS p.35
DOSSIER p.49

AGENDA

Happy Birthday Retropolis

Le saviez-vous?

Recevoir un jeu gratuit, en boîte et blister dans sa boîte aux lettres, c'est possible en l'an 2000 grâce à la Dreamcast: en se connectant sur le net via la 128 bits de Sega, il est en effet possible de commander un exemplaire grattos de ChuChu Rocket!

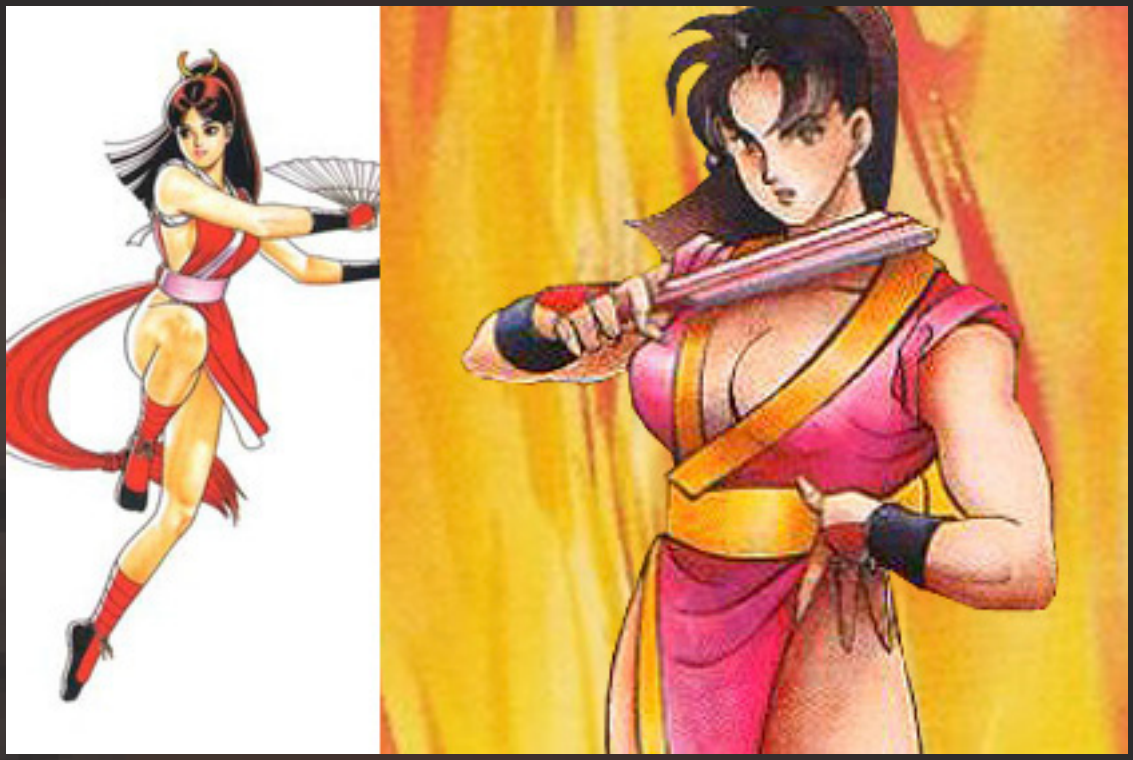
Happy Birthday Cervantes

Hwaarrrr!!! Et ouais mon gars, c'est comme ça qu'on souhaite un joyeux anniv' dans la pirateri. Cervantes de Leon est né un 1er janvier, et ce personnage n'est rien de moins que le boss de Soul Blade - juste avant sa transformation en Inferno, et sa déculottée par Siegfried au passage. Vous vous demandez comment un pirate peut se transformer en un furieux spectre flamboyant? Celui qu'on surnomme le Pirate Immortel fut engagé par un marchand vénitien pour trouver Soul Edge. Il disparut lors de sa mission mais revint d'entre les morts avec l'épée maudite qui avait semble-t-il consumé son âme - ou du moins ce qu'il en restait - ainsi que son joli teint de bébé: l'incarnation du mal était en lui! Quoi qu'il en soit, n'hésitez pas à le choisir en combat, ses techniques de base sont déjà extrêmement efficaces...

Happy Birthday Edge Master

Edge Master, qui a montré le bout de sa barbe dans Soul Calibur, est né un 1er janvier. Ne demandez pas l'année, elle est inconnue... mais ça doit se situer vers le XVème siècle. Malgré son grand âge, Monsieur Edge fait partie de ces couteaux suisses de la baston capables d'utiliser les styles de combat de tout le monde. Le truc rigolo, c'est que c'est aléatoire; il vaudra donc mieux voir tâté un peu de chaque perso avant de le choisir pour se la péter contre ses potes (ça tombe bien, c'est un peu la condition pour le débloquer). Pour finir, il a tout de même un petit rôle dans toute cette histoire puisqu'il a durement entraîné le jeune Kilik pour aller détruire la maléfique Soul Edge. Enfin ça c'était avant de décider d'y aller lui-même. Rhaa, vieux borné, va...

Happy Birthday Mai



La température monte déjà pour certains rien qu'à l'évocation de son prénom... ahh, la sublime Mai Shiranui! Mai, 3 lettres qui évoquent 3 cîmes du plaisir et... bon, on se calme. La belle de la série Fatal Fury est née le 1er janvier 1974. Malgré son entraînement et d'évidentes capacités au combat, elle reste avant tout une beauté japonaise obsédée par ses rêves et sa naïveté de jeune femme. Andy Bogard en fait les frais puisqu'elle a jeté son dévolu sur lui et veut en faire son prince charmant. Oh ben le pauvre, on va le plaindre tiens! Vous remarquerez mesdames que ce portrait reste relativement sage et respectueux puisqu'il n'évoque à aucun moment l'énorme et controversée poitrine de la demoiselle en question dont le mouvement hypnotique a fait saigner du nez plus d'un joueur!

Happy Birthday Shun di

Né le 2 janvier 1912, Shun-Di est l'un des deux nouveaux personnages conviés au second tournoi de Virtua Fighter. Sa technique du kung-fu de l'ivrogne contraste avec son rôle de vieux maître sage, et lui permet de joindre l'utile à l'agréable en s'envoyant quelques rasades pour combattre bourré (oui, un peu comme Jean-Claude VanDamme dans la scène du bar de Kickboxer, mais en moins ridicule). Ses mouvements alors assez inattendus et son attitude ont apporté une touche d'humour et pas mal d'originalité dans l'univers relativement sérieux de la série.

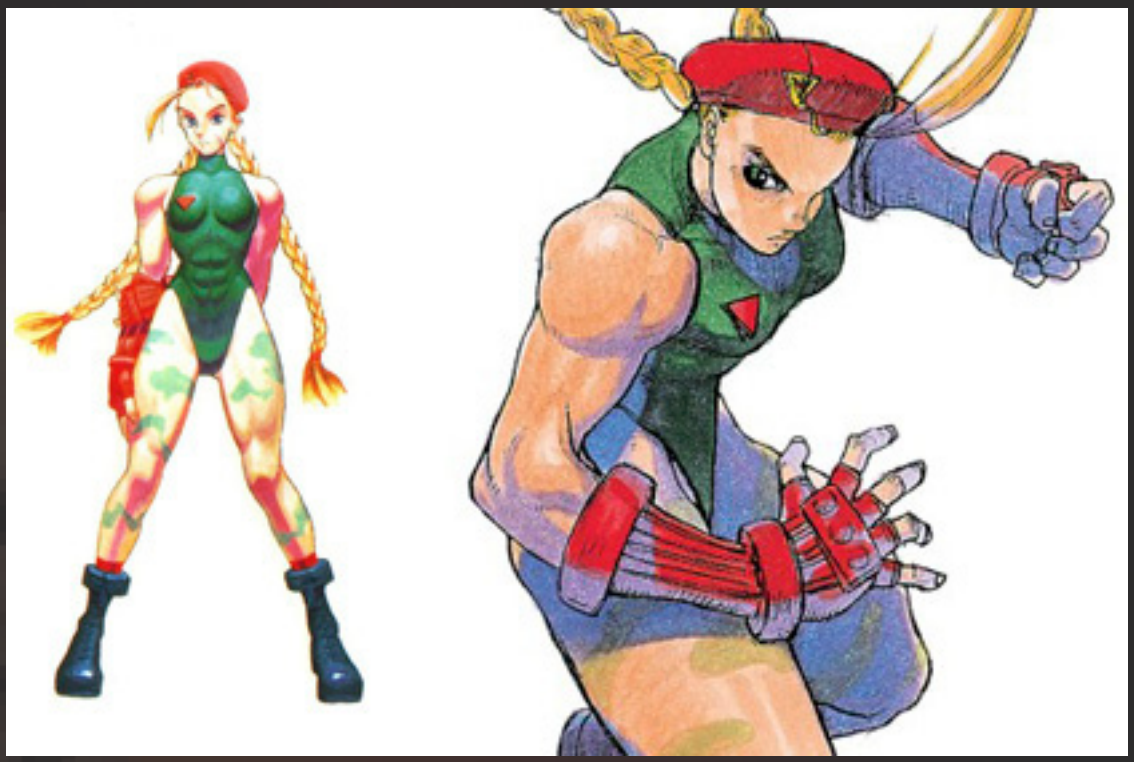
Présentation de la NES au CES Winter '85

Le 5 janvier 1985, Nintendo dévoile enfin sa première console de salon, la NES (Nintendo Entertainment System) au Winter Consumer Electronics Show de Las Vegas! Ces 8 Bits sont promis à un bel avenir…

Happy Birthday Gen Fu

Ouais, joyeux anniversaire Gen Fu, on oubliera pas le 5 janvier tout ça tout ça... Bon, pardonnez ce manque d'enthousiasme mais dans Dead or Alive, ils ne se sont pas trop foulés. C'est vrai quoi, dans la catégorie carte vermeil du jeu de baston c'est du déjà-vu: Gen Fu ressemble au Tung Fu Rue de Fatal Fury qui aurait piqué le kimono du Shun Di de Virtua Fighter, tout en empruntant un coup fulgurant et mortel à Gen dans Street Fighter Alpha 2. Il paraît qu'il entre dans le premier tournoi pour sauver sa petite-fille malade avec l'argent de la victoire alors on c'est bon, on le laisse passer pour cette fois.

Happy Birthday Cammy



Née le 6 janvier 1974, Cammy fut l'un des 4 nouveaux personnages de Super Street Fighter II, devenant le second personnage féminin du jeu. L'histoire de cette redoutable combattante amnésique la lie directement à Bison, mais c'est avec la série Alpha que son passé va véritablement être mis en lumière, faisant d'elle un élément majeur de la storyline globale du jeu. Elle a une personnalité très intéressante, partagée entre son passé d'assassin et son présent innocent. De même, son look est très paradoxal: militaire au dessus de la ceinture et... pratiquement cul-nu en dessous. Bon c'est sûrement pour optimiser son dangereux jeu de jambes.

Présentation du Virtual Game Station

Le 6 janvier 1999 à la MacWorld Expo, Connectix fait tomber une petite barrière entre l'ordinateur et la console en sortant aux USA le Virtual Game Station. il s'agit d'un soft permettant aux utilisateurs de jouer à des jeux Playstation sur leur Mac. Oui, vous avez bien lu Mac, pas PC du moins pas encore bande de pommes!

ChuChu Rocket! 4 adversaires venus des 4 coins d'Europe jouent au chat et à la souris en réseau. Devenez l'un d'entre eux et soyez le premier à ramener toutes les ChuChu souris jusqu'à votre spatiale Rocket. En évitant bien sûr les méchants chats Kapukapu. C'est une première et c'est Chuper.

www.dreamcast-europe.com

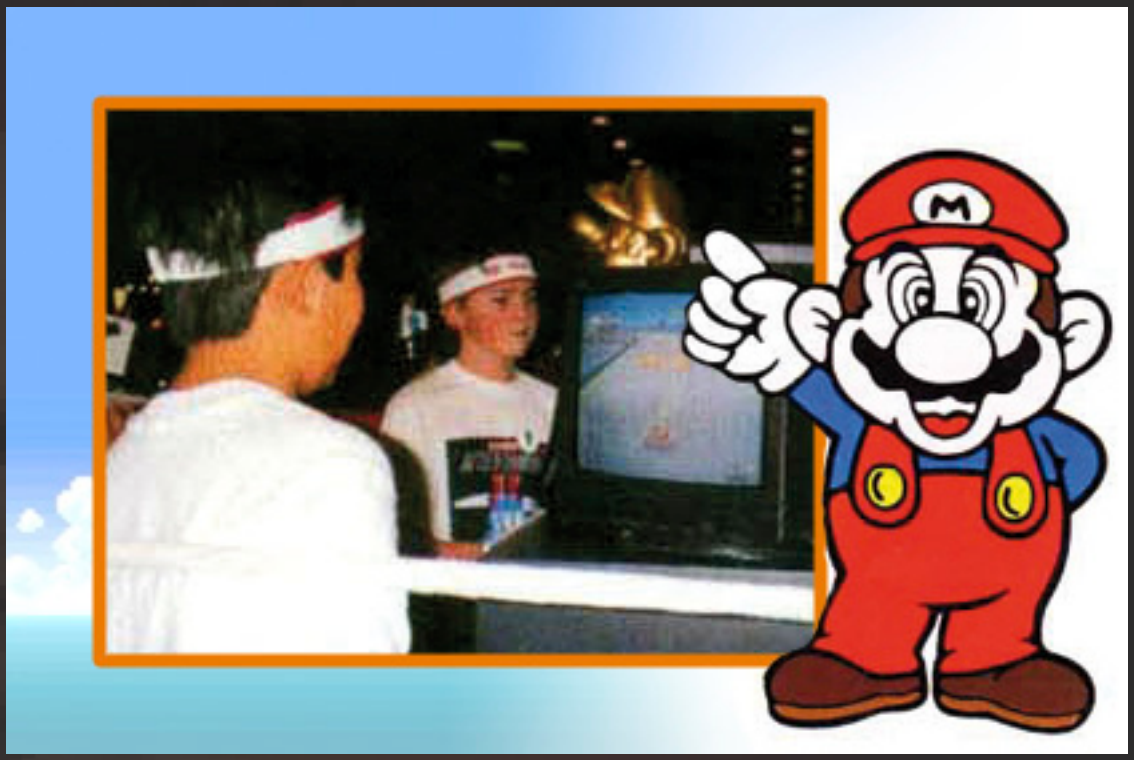
CHUCHU ROCKET! LE PREMIER JEU ON LINE* SUR DREAMCAST

ENTREZ DANS LA PLUS GRANDE SALLE DE JEUX DU MONDE

Sortie de Zelda: Four Swords Adventures

Le 7 janvier 2005, les fans de Link vont en voir de toutes les couleurs! Four Swords Adventures débarque en Europe et pour la première fois dans l'histoire de la saga, on va pouvoir se faire un Zelda en multijoueur sur une console de salon! Le concept a été amorcé 2 ans plus tôt avec la réédition de A Link to the Past sur Game Boy Advance; la portable de Nintendo devra d'ailleurs être à nouveau mise à contribution, et en plusieurs exemplaires si vous voulez en profiter avec des potes...

Victoire de Jeff Hansen lors du Nintendo World Championship '93



Le 8 janvier 1993, le jeune américain Jeff Hansen bat à nouveau le jeune japonais Yuichi Suyama, conservant son titre de champion lors du second Nintendo World Championship qui se déroule au Winter Consumer Electronics Show de Las Vegas. Le duel s'est déroulé sur un Game Pak spécial pour Super Nes qui contient un enchaînement de 3 épreuves, chacune spécifique à un jeu: il fallait d'abord collecter 50 pièces à Super Mario World, puis effectuer 2 tours sur F-Zero et enfin réussir l'épreuve des anneaux lors du saut en chute libre de Pilotwings. C'est sur cette dernière étape que Jeff Hansen a pris un avantage décisif alors que Yuichi Suyama a loupé deux anneaux. Bien joué, Jeff!

Sega interrompt la distribution de Night Trap

Après le fameux incident Night Trap - qui avait déjà été retiré des rayons de Toy's R Us en décembre 1993 - Sega décide le 8 janvier 1994 de cesser la distribution du jeu, et de le ré-éditer lorsqu'un système de prévention sur son contenu sera en place... pas de panique hein, c'est juste histoire de protéger les enfants contre les vampires, les jeunes filles en nuisette et les mauvais acteurs.

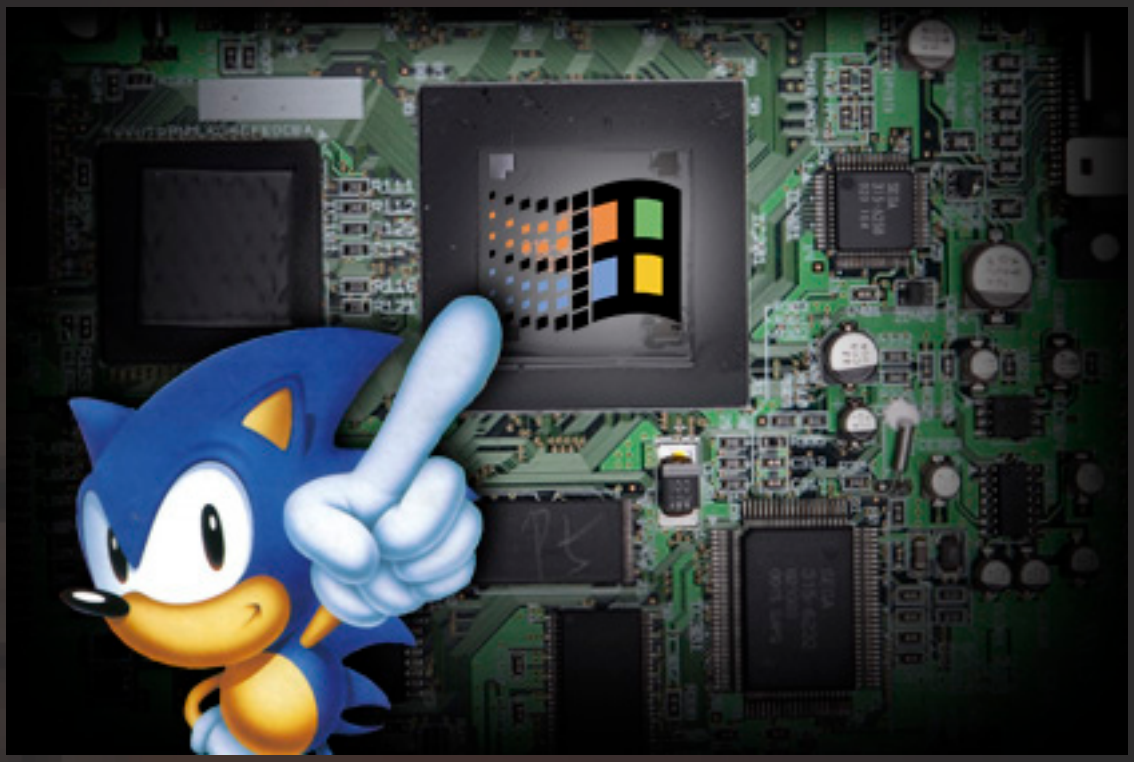
Sortie d'un timbre dédié aux jeux vidéo aux USA

Le 12 janvier 2000, les services postaux américains sortent un timbre consacré aux jeux vidéo! Une belle initiative, et là vous allez sûrement dire: «attends, les kids là, ils ne jouent pas vraiment aux derniers hits Dreamcast!». Vous aurez raison: ce timbre fait partie d'une opération commémorant les années 80. Mais qu'attend la Poste chez nous pour se mettre au diapason??

Happy Birthday Shura

Shura, Chevalier d'Or du Capricorne et gardien de la dixième maison du Sanctuaire, est né un 12 janvier. Pour compenser son air de déjà-vu (c'est quand même le troisième Chevalier d'Or encorné après Mû du Bélier et Aldebaran du Taureau!), il bénéficie d'une réputation qui devrait en calmer plus d'un: c'est lui qui a tué en personne Aioros, le mythique et soi-disant traître Chevalier du Sagittaire, à l'aide de sa redoutable attaque Excalibur capable de trancher absolument n'importe quoi. Même du saucisson. Même un Aioros affaibli. Même le bouclier indestructible de Shiryu (ce dernier finira tout de même par le vaincre). Bref, encore un Chevalier d'Or qui avait juré fidélité à Athena mais le Grand Pope maléfique a réussi à détourner de sa noble cause! Et comme la plupart de ses potes avant lui, il se rendra compte de son erreur trop tard et soldera le combat par un sacrifice afin de se racheter...

Accord entre Sega et Microsoft

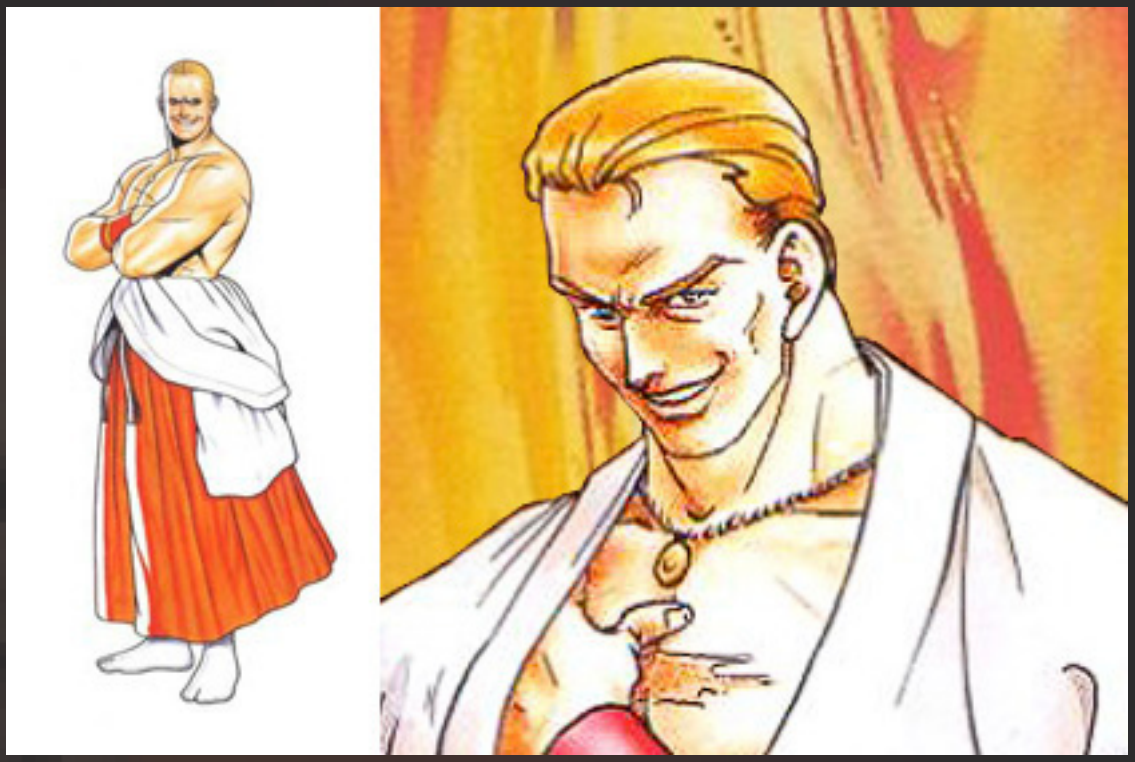


Le 17 janvier 1994, Sega et Microsoft concluent un accord pour que Microsoft fournisse des éléments du système d'exploitation pour une prochaine console de la firme au hérisson. Rassurez-vous, c'est juste un partenariat qui pourrait s'avérer bénéfique: Bill Gates ne deviendra pas la nouvelle mascotte de Sega et le pad ne sera pas remplacé par un clavier et une souris!

Partenariat entre Electronic Arts et ESPN

Le 17 janvier 2005, y'a comme une brise de sueur et de testostérone dans l'air... Electronic Arts signe un gros deal de 15 ans avec la chaîne ESPN! Ce partenariat va permettre au développeur de jeux vidéo d'accéder à tout le contenu des programmes de ce géant TV du sport, mais aussi à ses stars sous contrat et à de futures opérations marketing. Si avec tout ça EA ne nous sort pas des super jeux de sport qui déboîtent...

Happy Birthday Geese



Le voilà, LE big boss du tout premier Fatal Fury! Geese Howard, né le 21 janvier 1953, a tout du méchant qu'on adore détester: il a pris goût au pouvoir et à la violence très jeune, fût entraîné aux arts martiaux par le grand maître Tung Fu Rue puis a perfidement tué un autre disciple - accessoirement père adoptif des 2 principaux protagonistes de la série - avant de régner comme leader du Syndicat du Crime de la ville de Southtown. Un CV plutôt satisfaisant pour postuler en tant que grand méchant charismatique, auquel s'ajoute un look qui ne trompe pas: Geese est un combattant aussi puissant que cruel. Mais aussi redoutable soit-il, il ne soupçonne pas la menace que représente une vengeance lorsqu'il décide d'organiser le premier tournoi de Fatal Fury...

Sortie de Super Mario Kart

Le 21 janvier 1993, Mario et sa bande quittent les plates-formes du Royaume Champignon pour écraser le bitume dans des courses enflammées en 3D! En plus de ses héros classiques, Super Mario Kart vous donnera même l'occasion d'incarner des persos inhabituels comme un Koopa, le méchant Bowser ou l'ami Donkey Kong... Préparez-vous au choc, et prévoyez un 2nd pad pour des heures de folie en multijoueur!

Sortie de Mega Man 4

Le 21 janvier 1994, il va falloir inventer des expressions bidons du genre «jamais 3 sans 4» pour la sortie du nouveau Mega Man sur NES! Félicitons quand même le petit bonhomme bleu pour sa longévité sur cette console: même Super Mario Bros. n'a pas dépassé le cap des 3 épisodes!

Happy Birthday Hyôga

Le Chevalier de Bronze du Cygne est né un 23 janvier. Bon alors le cas Hyôga est un peu particulier, disons que notre héros a un peu le cul entre deux chaises. D'un côté c'est un membre très classe de la bande avec ses faux-airs de surfer des mers froides, ses attaques glacées, son armure très élégante... et sa forte capacité à dérouiller sévèrement - notamment face aux Chevaliers d'Or du Scorpion et du Verseau. Mais il y'a aussi tous ces petits détails qui remettent en cause de temps à autre sa virilité. Bon, passons pour le symbole du Cygne déjà, on choisit pas forcément son armure. Mais franchement, ses pleurnicheries répétées pour une mère morte et engloutie ainsi que sa chorégraphie assez douteuse de la Poussière de Diamant risquent de jeter un froid (ahah, quel jeu de mots!) à d'éventuelles groupies en manque d'hommes, de vrais. Qu'elles se rassurent, dans notre groupe de héros elles pourront trouver mieux (Shiryu, Seiyar) et bien pire (Shun). Mais nous on s'en fout, on demande surtout à un Chevalier de Bronze d'être

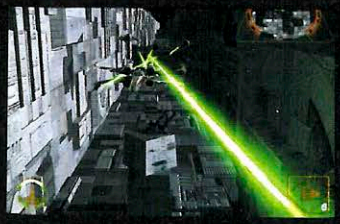
courageux, loyal, d'en mettre plein la tronche de ses adversaires avec des attaques dévastatrices et de s'en prendre 10 fois plus dans les dents au fil des épisodes. De ce côté-là, Hyôga fait plus que remplir son contrat. Et tant pis si il porte un diadème orné d'un gros piou-piou sur le front.

Annonce d'une fusion entre Sega et Bandai

Le 23 janvier 1997, Sega Enterprises et Bandai Limited annoncent une fusion dont l'échange devrait peser 1.080.000.000$ d'actions. Oui, vous avez bien lu, plus d'un milliard! Le résultat de cette fusion se nommera Sega Bandai Limited, une société qui sera logiquement basée à Tokyo.

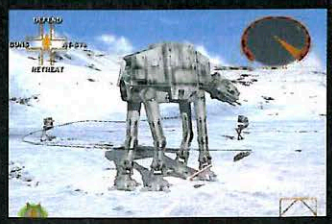
Rejoignez l'élite...

Site officiel **Star Wars** : www.starwars.com



STAR WARS™
ROGUE LEADER
ROGUE SQUADRON II

La référence incontournable sur Nintendo GameCube !



CONSOLES+ 96 %

Joypad 8/10

GAMEKULT.COM 8/10

JeuxVideo.com 18/20

Nintendo 8/10

JeuxVidéo 16/20

NINTENDO GAMECUBE™

CaraMail

www.lucasarts.com

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd.™ ® et le logo Nintendo GameCube sont des marques de Nintendo

Arrêt de la production de la Dreamcast

Le 23 janvier 2001, la nouvelle circule déjà sur le net et pour une fois, on croise les doigts pour que ce soit un fake ou au pire, une mauvaise interprétation. Isao Okawa, PDG de Sega, annonce la fin de la production de la Dreamcast en difficulté face au rouleau-compresseur Playstation 2. Suite à cette annonce, Sega se retirera dès le mois de mars suivant du marché des consoles de jeu vidéo pour se consacrer uniquement aux jeux. Officiellement, la console n'est pas tuée sur le coup et les nombreux jeux prévus devraient continuer à sortir mais en réalité un grand nombre d'entre eux sera purement annulé, en dépit dans certains cas d'un développement pratiquement terminé ou une campagne de pub lancée. Néanmoins, si la Dreamcast est morte sur le papier, elle reste l'une des consoles les plus appréciées des retro-gamers; notamment grâce à une grande quantité d'excellents jeux qui impressionnent encore aujourd'hui. Et ici, à Retropolis, vous n'avez pas fini d'en entendre parler!

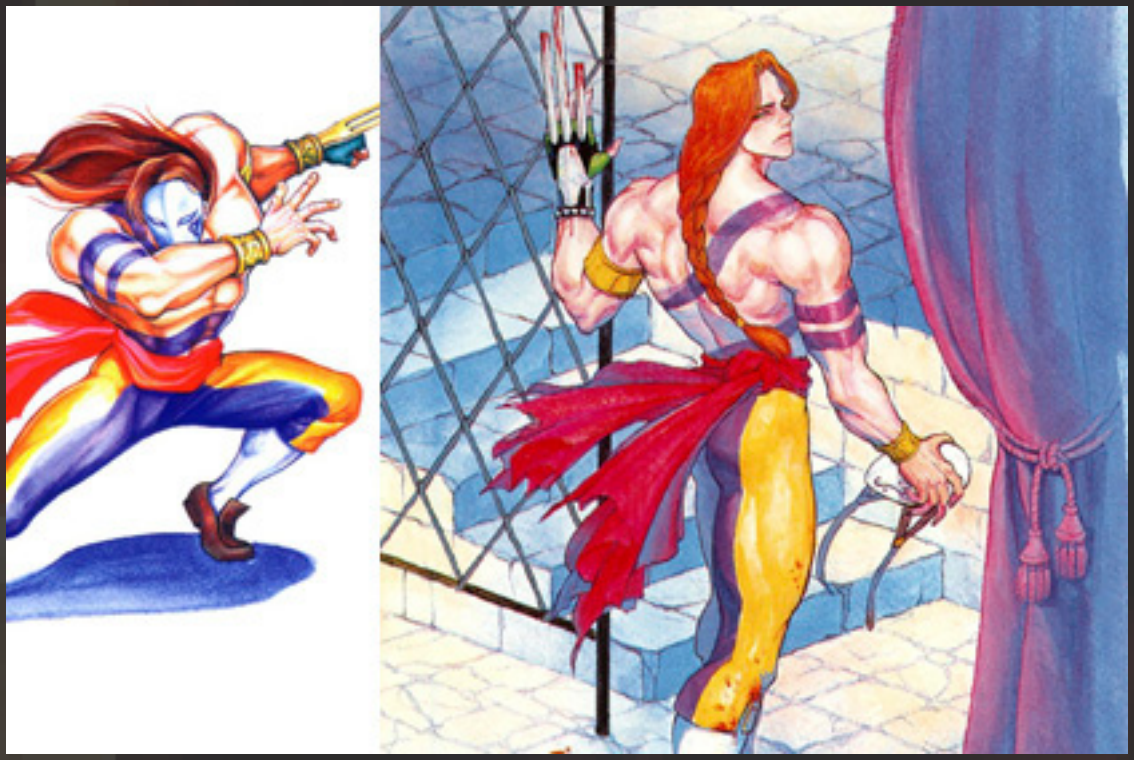
Sortie de Virtua Fighter 2

C'est le 26 janvier 1996 qu'arrive chez nous la suite très attendue du premier jeu de baston tout en 3D sur Saturn. Son grand adversaire sera le non moins célèbre Tekken 2 sur Playstation. Deux écoles pour un beau duel dans la catégorie baston, comme on en avait pas vu depuis Street Fighter/Mortal Kombat à l'époque 16-Bits. C'est aussi cette année que Player One organisera la première cérémonie des Players d'Or récompensant les meilleurs jeux vidéo dans différentes catégories. Virtua Fighter 2 obtiendra le Player d'Or du meilleur jeu de baston devant Tekken 2 et le premier Street Fighter Alpha. Puis il obtiendra carrément le Player d'Or du meilleur jeu de l'année!

Sortie de Sega Rally

Le 26 janvier 1996, Sega Rally sort en France sur Saturn. Développé par le département AM2 tout comme VF2, ce jeu représente un tour de force en matière de 3D sur la 32-bits de Sega et certainement la preuve la plus évidente de son savoir-fairedans le domaine de l'arcade. Longtemps après sa sortie, de nombreuses salles sont d'ailleurs encore équipées de bornes Sega Rally.

Happy Birthday Vega



Vega, l'un des 4 boss de Street Fighter, est né le 27 janvier 1967. Ce redoutable combattant est surnommé le ninja espagnol. Il est terriblement vicieux et narcissique, sa griffe lui permet d'ailleurs de ne pas se salir en attaquant ses adversaires et le masque qu'il porte en combat protège son «parfait visage». Ce qui donne forcément envie de le cogner plus fort... De tous les Street Fighters, il est certainement le plus original. Son look est vraiment unique, c'est le seul à pouvoir se servir du grillage de son décor pour effectuer une attaque sournoise; ses cris agaçants pourraient remettre sérieusement en cause sa virilité, mais on lui a parfois prêté une attirance malsaine et meurtrière pour Chun-Li; ceux qui ne prêtent pas attention à ce genre de détails ont tout de même sûrement flippé la première fois qu'ils se sont retrouvés face à lui dans Street Fighter II; Vega fascine ou agace, mais il fait un boss vraiment classe...

Sortie de Super Mario Land 2

«On me nomme Wario et je suis votre maître, Mario est mon ennemi... Ne laissez pas Mario s'emparer des 6 pièces d'or, ne laissez pas Mario arriver au palais... Obéissez à Wario, détruisez Mario!!» Si vous avez laissé cet étrange double négatif de Mario vous hypnotiser dans la pub TV, vous n'avez plus qu'à lui obéir et acheter Super Mario Land, qui sort le 28 janvier 1993 sur Game Boy!

Accord entre Nintendo et Atari

Le 28 janvier 1988, Atari Games signe un accord avec Nintendo et devient un producteur officiel de cartouches de jeu pour la NES.

Sortie de Gran Turismo 2

Le 28 janvier 2000, Gran Turismo passe la 2nde sur Playstation et nous propose une suite enrichie au Super: plus de 700 véhicules sont ainsi disponibles dans Gran Turismo 2, et un mode rallye est également de la partie! 2 disques de jeu ne seront pas de trop pour accueillir tout ça... Quoi, vous n'êtes pas encore parti l'acheter? Vous avez calé ou quoi?

Square Millenium Party 2000

Faites-vous partie des 10.000 invités conviés à la Square Millenium Party se tenant au Yokohama Building au Japon le 29 janvier 2000? Non? Dommage, vous allez louper l'annonce de 3 nouveaux jeux Final Fantasy pour une première sortie sur le territoire nippon: Final Fantasy IX sur Playstation prévu pour l'été de cette année, Final Fantasy X sur PS2 pour le printemps 2001 et Final Fantasy XI, toujours sur PS2 et en été 2001 (ce dernier sera jouable online). Cerise sur le gâteau, les convives auront même droit à un trailer du prochain Final Fantasy... en film!

Hébergement de jeux Dreamcast sur un décodeur

29 janvier 2001, le constructeur britannique de décodeurs TV numériques Pace Micro Technology dévoile... une technologie justement, qui va permettre d'intégrer des jeux Dreamcast sur le disque dur de leurs appareils. Une petite vie supplémentaire pour la 128 Bits de Sega? Tous les espoirs sont permis.

EN CAS DE CONTACT PROLONGE
SEPAREZ LA VICTIME
DE LA SOURCE DE PUISSANCE
EN GARDANT LES PIEDS BIEN AU SEC
ET COMPOSEZ LE 18

La PlayStation arrive en septembre.
On vous prévient, vous voilà prévenus.

TESTS

TEKKEN 2

STAR WARS
ROGUE LEADER

STREET FIGHTER EX3

GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO ADVANCE
Nintendo

Dreamcast
SEGA
ChuChu Rocket!
online

CHEVALIERS DU ZODIAQUE

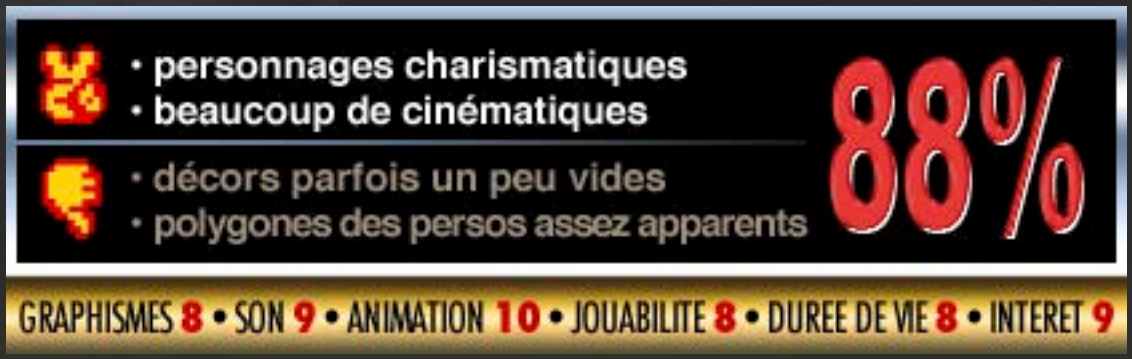
TEKKEN 2

baston 3D • Namco • 2 octobre 1996 • 1 ou 2 joueurs PLAYSTATION

Jeu de baston 3D remarqué au lancement de la Playstation, Tekken nous revient avec une suite pleine de promesses et d'ambition. Heihachi, Yoshimitsu et les autres seront-ils les nouveaux noms incontournables du genre? Ça semble bien parti!

Plus grand, plus beau, plus fort: le nouveau hit de Namco ne déçoit pas avec un total de 25 persos très originaux dotés d'animations à tomber par terre, des graphismes certes cubiques mais parés de sublimes effets de lumière, une bande-son résonnante et une mise en scène appuyée par de nombreuses cinématiques en images de synthèse. Cette alchimie fonctionne du feu de dieu et véhicule une atmosphère très prenante: on a vraiment plaisir à lancer une partie quel que soit son niveau, et les quelques déclinaisons des classiques modes solo et VS. permettront d'ailleurs de varier les plaisirs.

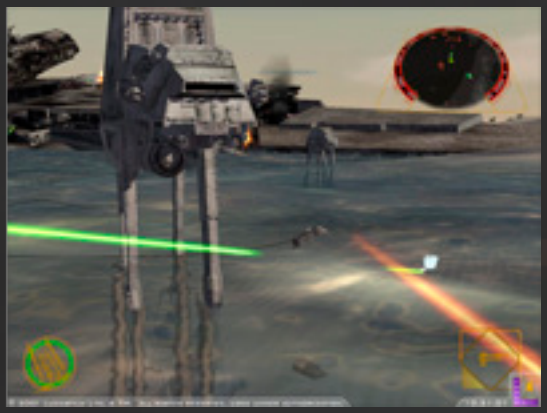
Plus grand, plus beau, plus fort: le nouveau hit de Namco ne déçoit pas avec un total de 25 persos très originaux dotés d'animations à tomber par terre, des graphismes certes cubiques mais parés de sublimes effets de lumière, une bande-son résonnante et une mise en scène appuyée par de nombreuses cinématiques en images de synthèse. Cette alchimie fonctionne du feu de dieu et véhicule une atmosphère très prenante: on a vraiment plaisir à lancer une partie quel que soit son niveau, et les quelques déclinaisons des classiques modes solo et VS. permettront d'ailleurs de varier les plaisirs.



STAR WARS ROGUE SQUADRON II ROGUE LEADER

combat aérien • Factor 5/Lucas Arts • 3 mai 2002 • 1 joueur GAME CUBE

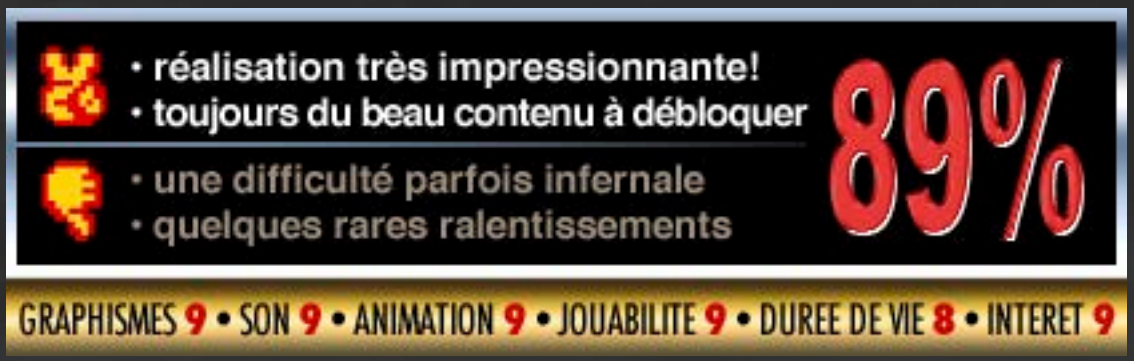
Pour son lancement, la Game Cube s'offre la suite de l'excellent Rogue Squadron sorti à l'époque sur N64. Les fans de Star Wars vont être aux anges, et nous allons vraiment pouvoir constater l'étendue du fossé technologique qui sépare ces deux générations de machines...



Fidèle à son prédécesseur, Rogue Leader reste un shoot aérien qui place le joueur aux commandes de célèbres appareils de la saga pour réaliser différentes missions: élimination d'installations ou flottes ennemies, protection d'alliés... le tout au coeur de magnifique lieux plus ou moins exploités dans les films et d'un scénario original connecté à la première trilogie. Le pad GC permettra de retrouver rapidement les marques d'un gameplay nerveux et soigné; on peut alors repartir dans de bonnes conditions à la chasse aux médailles qui permettent de déverrouiller vaisseaux et missions spéciales selon les stats obtenues. Couplée à une difficulté assez incroyable par moments, cette jolie carotte incite (ou contraint) à refaire plusieurs fois les

niveaux pour atteindre ses objectifs... et à oublier la durée d'une campagne principale finalement assez courte.

Très dur et intense, ce n'est pas ce qui qualifie le mieux ce jeu: Rogue Leader est aussi et surtout une énorme claque technique! La finesse des textures et le niveau de détails des appareils sont bluffants, on prend alors un malin plaisir à titiller de très près les imposants AT-AT, frôler les astéroïdes avec un escadron de Tie aux fesses ou simplement se perdre quelques instants dans les



STREET FIGHTER EX3

baston 3D • Capcom/Arika • 2 mars 2001 • 1 à 4 joueurs PLAYSTATION 2

En dépit d'un virage 3D pas si mal négocié, la série EX a encore du mal à faire l'unanimité auprès des fans de Street Fighter. Capcom ne lâche pas le morceau pour autant: la sortie de la PS2 sera donc l'occasion de découvrir un 3ème volet lifté pour l'occasion.

Pas de surprise pour les détracteurs: le gameplay reste ce qu'il est, fidèle au niveau des coups spéciaux mais encore nettement moins nerveux qu'un opus 2D. On note toutefois quelques évolutions au niveau des blocages/contre-attaques et un nouveau système d'attaques en Tag; car la vraie signature de SFEX3, c'est l'arrivée de ce mode très en vogue qui privilégie le combat en équipe permettant de faire intervenir un partenaire pendant le combat. Un système tellement assumé ici qu'il est même possible de faire combattre jusqu'a 4 joueurs simultanément, en 2 Vs. 2 ou 3 Vs. 1! Bon ok, ça devient alors trop bordélique pour jouer sérieusement mais avec quelques potes et un multitap ce n'est plus un problème et on passe un moment sympa. Violent mais sympa.

Côté réalisation, le résultat est mitigé: si les modélisations sont plus rondes et les textures plus lisses que dans les opus précédents (PS2 oblige), le résultat est cette fois un peu trop propre en dépit de jolis effets de lumière, et met en plus que jamais valeur la modélisation douteuse des persos en 3D. De même que pour ces derniers, si on retrouve avec plaisir un peu plus de têtes connues issues de SFII, le manque de charisme des autres (nouveaux ou non) se fait plus que jamais sentir. C'est donc clair: sans être mauvais, ce jeu révèle les limites de la série EX sur cette nouvelle génération de consoles. Seul son mode Tag justifie véritablement l'achat - encore faut-il avoir apprecié les opus précédents sur PS1 à l'époque.

- combats Tag jusqu'à 4 en simultané
- gestion d'équipe sympa en solo

- esthétiquement un peu à la ramasse
- le chara-design des persos EX...

75%

GRAPHISMES 7 • SON 8 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 7

SUPER MARIO ADVANCE
SUPER MARIO BROS. 2 & MARIO BROS.

plates-formes • Nintendo • 22 juin 2001 • 1 à 4 joueurs GAME BOY ADVANCE

A défaut de voir débarquer un épisode original du plombier sur la nouvelle console portable de Nintendo, les joueurs vont pouvoir redécouvrir une version rafraîchie de Super Mario Bros. 2. Ne demandez pas pourquoi ils n'ont pas commencé par porter sa première aventure, et plongez à nouveau au pays des rêves et des légumes...

Commençons par décortiquer tout ça. Dans cette mini-cartouche, vous retrouverez donc le volet le plus singulier des aventures du plombier sur NES, mais dans sa version All-Stars (qui consiste en un joli lifting graphique à la sauce Super NES). Si vous étiez passé à côté, SMB2 vous permet d'incarner Mario, Luigi, Toad ou la princesse Peach dans un jeu de plates-formes où le gameplay et l'univers sont assez éloignés des autres épisodes. Et si vous l'aviez déjà bouclé à l'époque, cette version GBA contient quelques petits suppléments assez discrets comme de nouveaux sprites, des pièces spéciales disséminées dans les niveaux ou des digits vocales pour nos héros.

Jouant comme il faut la carte du recyclage, Super Mario Advance contient même une version remaniée de Mario Bros, un ancêtre de Super Mario Bros qui fait toujours office de mini-jeu anecdotique malgré le mode multi en link... Alors oui, tout cela est sympa mais déjà vu et on aurait bien sûr préféré que Super Mario Advance soit une toute nouvelle aventure. Ce portage révèle toutefois deux faits intéressants: 1) plus de 10 ans après, Super Mario Bros. 2 a plutôt bien vieilli et ça reste un plaisir de s'en faire une petite partie. 2) Les portages 16 Bits sont très agréables à l'oeil sur GBA... et on ne cracherait pas sur d'autres épisodes!

- l'univers toujours agréable et original
- c'est le remake d'un très bon Mario...

- ...mais pas le meilleur à porter sur GBA!
- le supplément Mario Bros. anecdotique

82%

GRAPHISMES 8 • SON 8 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 8

CHUCHU ROCKET!

puzzle game • Sega/Sonic Team • 9 juin 2000 • 1 à 4 joueurs DREAMCAST

Ça vous dit sauver des souris de l'espace de vilains psycho-chats en les conduisant à des petites fusées? Rassurez-vous, vous n'aurez pas besoin de drogues dures pour ça, juste d'une bonne poignée de méninges: ChuChu Rocket! est un casse-tête typiquement japonais, addictif et ultra-nerveux!

En solo, le jeu se base sur l'anticipation: il faut d'abord baliser un parcours en posant un nombre limité de flèches au sol; celles-ci permettront à nos souris d'atteindre leur fusée en évitant les murs et trous noirs (fixes) ainsi que les chats (mobiles). Ensuite, on lance nos souris qui suivent automatiquement ces flèches, façon Lemmings sous acides. L'interface originale façon lecteur CD permettra alors de contrôler la vitesse de «lecture», et à recommencer si ça s'annonce mal pour nos rongeurs cosmiques. Plusieurs dizaines de défis pour autant de configurations de terrain vous donneront quelques rictus, et des leçons de logique insoupçonnées!

En multijoueur, les souris sont en mouvement dès le départ; il faut donc agir en temps réel pour en sauver un max et scorer plus que l'adversaire. Les parties deviennent alors délirantes mais tellement bordéliques et nerveuses qu'on n'y jouera pas non plus des heures; un éditeur de niveaux inclus prolonge toutefois la durée de vie. Techniquement très basique mais diabolique dans son concept, ChuChu Rocket! innove également via internet: non seulement on peut affronter d'autres joueurs online pour la première fois sur DC, mais un simple enregistrement sur le réseau Dreamarena via votre console vous permettra également de recevoir gratuitement le jeu en boîte chez vous! L'invasion ne fait que commencer...

- le premier jeu en boîte gratuit!
- le premier jeu jouable en ligne sur DC!

- multijoueur épuisant à la longue
- réalisation (forcément) limitée

77%

GRAPHISMES 5 • SON 7 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 8

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

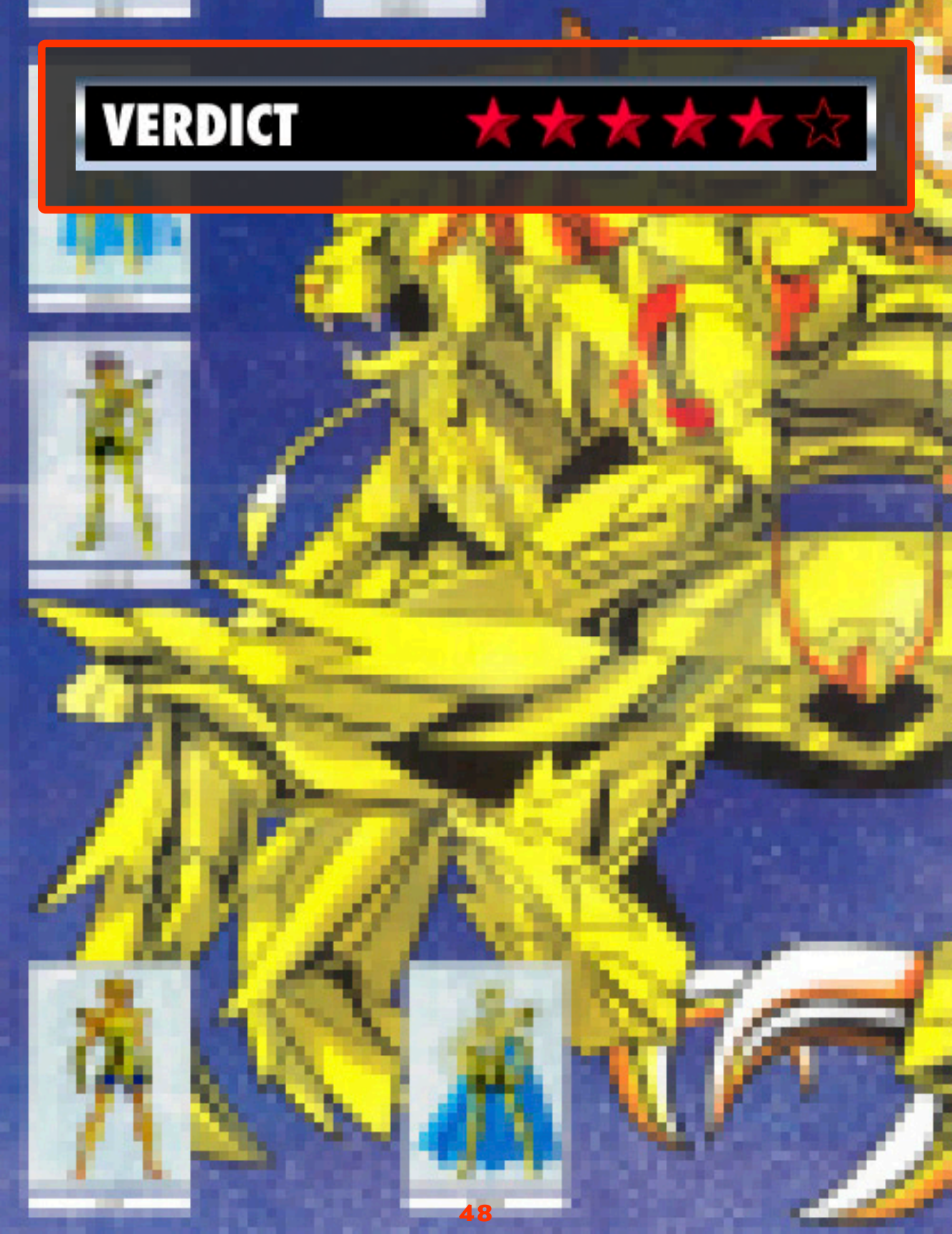
252 stickers • 32 pages • SFC • septembre 1989 STICKERS

Lééééés Chevaliers du Zodia-a-queue, s'en, vont toujours à l'atta-a-queue, en ache-tant leurs stickers là-haut, chez le mar-chand de jour-naux!! Si tu as fredonné le tube de Bernard Minet en lisant cette introduction, tu es prêt à découvrir l'album d'autocollants de tes célèbres héros, jeune Chevalier.

L'album en lui-même retrace la première partie du dessin-animé, dans laquelle Seiyar et ses amis doivent récupérer les morceaux de l'armure d'or du Sagittaire volé par Ikki du Phoenix et ses sbires, les Chevaliers Noirs. Une collecte passionnante s'annonce donc pour les jeunes fans qui pourront retrouver tout le suspense et l'intensité des combats à travers des extraits du dessin-animé bien choisis, parfois même légendés. Concernant la structure de l'album, SFC a d'ailleurs eu la bonne idée de mettre régulièrement en page de grandes images constituées de 2, 3 ou 4 vignettes qui

donnent d'autant plus de satisfaction une fois remplies! Un bémol toutefois: les dessins d'arrière-plan sur les pages font parfois très amateur pour ne pas dire enfantin. Une bonne raison de plus pour les recouvrir au maximum...

En plus des 240 images reconstituant l'histoire, cet album renferme un supplément de luxe: le poster des 12 chevaliers d'or! Retrouver les images brillantes de ces personnages légendaires deviendra une véritable quête du Saint Graal... Et à votre tour, vous sentirez le Cosmos vous envahir en découvrant un bord argenté dépasser du petit paquet d'images que vous venez d'acheter! Alors n'ayez pas peur de dépenser tout votre argent de poche chez le marchand de journaux: cette collec' est incontournable pour tout fan du dessin-animé, ne serait-ce que pour compléter ce magnifique poster. Si vous ne le faites pas pour vous, faites-le au moins pour la princesse Athena!


VERDICT

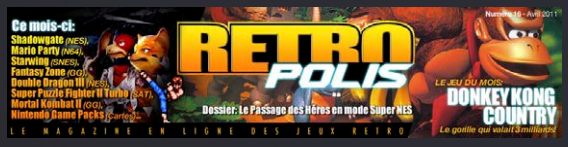
MENU 2011

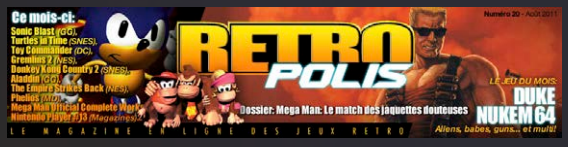
• En entrée, on se fait un petit historique histoire de voir comment Retropolis a évolué en 2011 et comment vous l'avez suivi au fil des mois.
• On passe ensuite directement au plat de résistance avec la question qui tue: qui de Sega ou de Nintendo a dominé l'autre ici à la fin de cette année?
• Puis place au fromage avec des stats qui concerneront cette fois le site en lui-même et sa progression en terme de fréquentation depuis 2010.
• Enfin, vous pourrez déguster en dessert quelques anecdotes intéressantes sur votre mag' en ligne préféré.
Et si vous avez encore faim après tout ça, un 3ème chapitre des Chroniques de Retropolis est également dispo en suivant! Mais commencez donc par digérer ce qui suit...

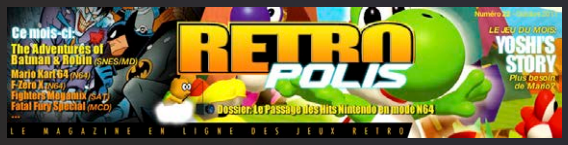
L'EVOLUTION DE RETROPOLIS EN 2011

Parfois, le succès tient à un petit détail. Retropolis avait déjà connu de nombreuses transformations concernant la mise en page, le positionnement des rubriques, la charte graphique des tests etc...
Mais fin mars, c'est la bannière principale qui fut modifiée façon couv' de mag. Pour le coup, le concept de magazine est devenu plus évident

que jamais et la fréquentation a vraiment fait un bond en avant sans précédent.
En relisant les Player One et autres Mega Force qui m'ont inspiré pour créer Retropolis, je me disais toujours que si on en gardait tous un excellent souvenir, ça ne tenait pas qu'au contenu rédactionnel mais aussi à l'habillage certes parfois un peu bordélique mais toujours chaleureux et coloré!







Vous avez donc été très réceptifs à ce changement, et certains d'entre vous ont témoigné un soutien sans faille sur le Courrier des Lecteurs! Cette nouvelle rubrique elle aussi inspirée par les anciens mags spécialisés a eu certes du mal à démarrer et n'a compté que 13 courriers en 2011, mais cette poignée de publications a bien plus de valeur à mon sens que de simples commentaires web, car elles témoignent aussi de votre investissement envers Retropolis.
Mais l'ajout le plus intéressant de cette année pour les joueurs fut bien sûr l'arrivée des consoles et jeux Nintendo sur le site. Sonic et ses potes ont-ils eu du souci à se faire? C'est ce que nous allons voir...

SEGA VS. NINTENDO: LE GARND MATCH

C'est le moment de relever les compteurs des jeux présents sur Retropolis en 2011... Ce petit comparatif est bien sûr à prendre avec des pincettes puisque les sélections de tests pour chaque console sont subjectives.
Mais sachez qu'ici, la clique de Sonic a été accueillie avec le même enthousiasme que celle de Mario!

Nombre de consoles

SEGA: 6 - NINTENDO: 4

Sega garde une plus forte présence au niveau des machines disponibles sur Retropolis. Il faut dire qu'on accueille ici les 2 extensions pour la Megadrive, c'est finalement ce qui a fait la différence. Pas de jaloux du côté des consoles absentes, car si la Master System est absente d'un côté, on vous a également épargné le Virtua Boy de l'autre!

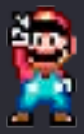
Nombre de jeux

SEGA: 103 - NINTENDO: 72

Bon alors Sega domine ici aussi mais attention: si on creuse les stats, on obtient une moyenne de 18 jeux par console Nintendo contre 17 pour Sega. Et vu qu'il n'y aura pas de consoles Sega pour la prochaine fournée de Retropolis, le père Mario ne devrait avoir aucun mal à rattrapper son retard à ce niveau-là...

Note moyenne des jeux

SEGA: 86,27% - NINTENDO: 88,40%



La stat ultime! Ici, peu importe le nombre de jeux testés, ce qui compte c'est leur qualité! Et là pas de doute: les jeux Nintendo testés sont en moyenne un chouïa mieux notés que chez Sega. La raison est simple: on trouve un peu plus de licences qui cartonnent à chaque épisode sur les consoles Nintendo, et les séries comme Mario, Zelda ou Donkey Kong Country sont presque intégralement

LA PROGRESSION DE LA FREQUENTATION

Rien de tel qu'un petit graphique comparatif pour voir comment se porte un site après un an d'activité...
Là où Retropolis avait connu un élan de fréquentation significatif en été 2010, l'évolution de 2011 s'est faite beaucoup plus régulièrement de janvier à juin pour stagner un cran en dessous de juillet à novembre. Point commun avec l'année précédente: le plus haut pic fut atteint en décembre - c'était ici aussi le mois où les chevaux ont été lâchés niveau tests!

QUELQUES ANECDOTES DE 2011

• Un troisième numéro spécial fut consacré à la série Zelda en 2011. C'est le numéro le plus consulté cette année juste après celui de décembre
• Un jeu a atteint la note maximale de 100%: il s'agit de Zelda: Ocarina of Time, testé justement lors de ce mois spécial
• Pour la première fois sur Retropolis, 2 jeux sont passés sous la barre des 50%; il s'agit de Extreme G-2 sur N64 et Street Fighter the Movie sur Saturn, qui se sont choppés respectivement 48% et 44%; tous deux ont été testés lors du n°24 de décembre
• à la fin de l'année, 20% de tous les jeux testés sur Retropolis n'étaient pas prévus à la base. il s'agit du syndrôme «ok celui-là c'est le dernier après j'arrête promis» bien connu des collectionneurs de jeux vidéo.

Pour cette suite des Chroniques de Retropolis, vous allez découvrir comment nous sommes passés du hors-série 2012 de retropolis.fr au numéro 25 de retropolis-magazine.com. Et comme ce fut mouvementé et parfois très obscur, on va se repasser le film façon Star Wars!

Il y'a bien longtemps, dans une blogosphère lointaine, très lointaine...

Episode IV: Un nouvel hors-série

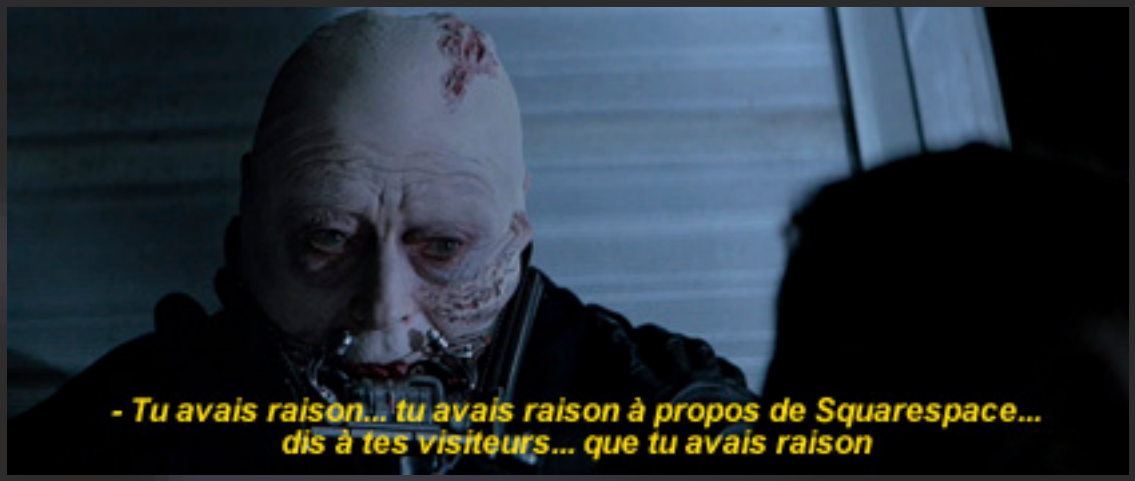
L'info est lancée depuis l'automne 2011 sur le site: en janvier, Retropolis.fr va rompre son rythme mensuel pour devenir un hors-série consacré aux goodies pendant toute l'année 2012. La raison officielle est qu'après avoir testé plus de 150 jeux, il fallait un peu rééquilibrer les choses et tester des dizaines de livres, magazines, figurines et autres cartes qui étaient dans les tuyaux depuis 2010. Une raison officieuse était en fait bien plus importante pour la survie du site: j'avais besoin de plusieurs mois de travail pour préparer les numéros suivants de votre magazine en ligne.
L'arrivée de la Playstation et d'une nouvelle génération de consoles chez Retropolis est synonyme de centaines de nouveaux tests, news, dossiers à préparer, ce qui ne se prépare pas en quelques jours.
Le plan était donc simple: dès janvier 2012, il fallait boucler le contenu du hors-série (soit environ 70 tests et plusieurs news) pour toute l'année le plus vite possible pour consacrer le temps restant aux prochains numéros de 2013. Fin mai, j'avais atteint cet objectif avec pas mal d'avance et je pouvais alors commencer sereinement à bosser sur la suite des évènements...

Episode V: Over-blog contre-attaque

En juin 2012, une bombe vient chambouler tous les plans de Retropolis: Over-blog, la plate-forme qui l'héberge depuis le début, va prochainement évoluer vers une nouvelle version. Ça aurait pu être une bonne nouvelle sauf que concrètement, tous les adhérents devront soit adapter leur blog à de nouveaux thèmes et structures, soit aller se faire foutre - en dépit de ce que leurs interlocuteurs essaient de faire croire pour rassurer tout le monde.
Confirmation quelques jours plus tard lorsque j'essaie de tester le mag' en ligne sur une version bêta de leur «nouvelle plate-forme révolutionnaire» : leurs thèmes sont tellement épurés et vides de fonctions que je vais totalement ruiner 3 ans de boulot... à moins de vouloir transformer Retropolis en une sorte de skyblog nouvelle génération (je préfère encore jouer à Rise of the Robots pendant les 6 prochains mois).
Et là, c'est le drame! Il ne me reste que 2 options: transférer tout le contenu du site sur une autre plate-forme, ou bien tout arrêter. La seule autre plate-forme valable semble être Wordpress, dont on m'a déjà vanté les mérites, mais je n'arrive pas à me faire à ce système pas si évident qui demande plus de connaissances en programmation que je n'en ai pour remonter un Retropolis digne de ce nom. L'été passe, il ne me reste plus que 4 mois avant que le hors-série ne se termine, au 31 décembre 2012. C'est très, très mal barré...

Episode VI: Le retour du mag' en ligne

Alors que Retropolis.fr semble toucher à sa fin, un autre nom arrive à mes oreilles: Squarespace. Cette plate-forme américaine fondée en 2003 commence à faire parler d'elle, et permet apparemment de créer un site de façon claire et intuitive tout en offrant une grande marge de manoeuvre à ses utilisateurs.
Après de longues sessions d'essai, Squarespace semble faire l'affaire pour accueillir Retropolis... à condition de faire quelques concessions. Il faudra relooker le site, changer le nom domaine et surtout réimporter des centaines d'articles manuellement!
Jouable ou pas avec si peu de temps restant, le casse-tête mental commence alors et va durer, durer... jusqu'à fin novembre, lorsque je décide de valider mon contrat chez eux. Le pari est très risqué, j'ai pas mal de projets persos et évènements prioritaires sur Retropolis et jusqu'à fin décembre, j'envisage encore de tout annuler.
Noël arrive, Retropolis-magazine.com (ce sera le nouveau nom) n'est prêt qu'à 80% et il manque encore tout le contenu d'un numéro qui me demanderait quelques semaines de préparation en temps normal. Finalement en quelques jours (et parties de la nuit), les articles manquants arrivent sur le fil; et le 30 décembre au soir, j'écris ces quelques lignes qui vont me permettre de boucler le dernier article de ce n°25 inéspéré!



SI
vous aimez
les super
COUPS
...

TEKKEN 2 va vous ÉCLATER !

HIT PLAYSTATION

鉄拳 TEKKEN2

Jamais un jeu de combat n'a été aussi canon !

La nouvelle version du meilleur jeu de combat de tous les temps sort en septembre

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

SONY GAME LINE : 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h / 24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

" " et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. " " marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.

namco TM et © 1996, NAMCO Ltd. Tous droits réservés.

* 2,23 F/mn TTC.

PlayStation

RETRO
POLIS